

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHICS* BERBASIS *POWER POINT* PADA KD
KERJASAMA EKONOMI INTERNASIONAL MAPEL
EKONOMI UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1
GONDANG**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

EKA RIRIS LUTHIAWATI

A210150150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHICS* BERBASIS
POWER POINT PADA KD KEJASAMA EKONOMI INTERNASIONAL MAPEL
EKONOMI UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 GONDANG**

PUBLIKASI ILMIAH

**Oleh:
EKA RIRIS LUTHIAWATI
A210150150**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



M. Fahmi Johan Syah, M.Pd
NIDN. 0630019001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHICS* BERBASIS
POWER POINT PADA KD KERJASAMA EKONOMI INTERNASIONAL MAPEL
EKONOMI UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 GONDANG**

OLEH :

EKA RIRIS LUTHIAWATI

A210150150

**Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Selasa, 28 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. M. Fahmi Johan Syah, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Suranto, S.Pd., M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan,

Prof. Dr. Herun Joko Pravitno, M.Hum.

NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Juli 2019

Penulis



EKA RIRIS LUTHIAWATI

A210150150

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION GRAPHICS
BERBASIS POWER POINT PADA KD KERJASAMA EKONOMI
INTERNASIONAL MAPEL EKONOMI UNTUK SISWA KELAS XI IPS
DI SMA NEGERI 1 GONDANG**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji produk media pembelajaran motion graphics berbasis power point pada KD kerjasama ekonomi internasional. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Research and Development. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gondang. Subjek uji coba penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, media pembelajaran motion graphics berbasis power point layak digunakan untuk media pembelajar pada materi kerjasama ekonomi internasional. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media motion graphics menunjukkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 61,22 sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 81,03 sehingga dapat diketahui adanya perbedaan hasil belajar yaitu selisih 19,81.

Kata Kunci : media pembelajaran, *motion graphics*, kerjasama ekonomi internasional

Abstract

This study aims to produce and test products a power point-based motion graphics learning media containing (KD) international economic cooperation. Development model used of this research is research and development. This research was conducted at SMA Negeri 1 Gondang. The subjects of research trial were students of class XI IPS 1 as an experimental class and class XI IPS 2 as on control class. The type of data used is the normality test, homogeneity test and t-test analysis. The results show that based on the assessment of the media and material experts, power point-based motion graphics learning media is suitable for learning as a learning containing international economic cooperation. The result of teaching-learning by using motion graphics showed the average value in the control class that is 61,22, while in the experimental class it showed 81,03, so it can be discovered the difference of learning result that is difference of 19,81.

Keyword : learning media, motion graphics, international economic cooperation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam perbaikan mutu generasi-generasi muda dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan

diyakini mampu meningkatkan segala aspek dan memajukan Bangsa dan Negara. Melalui pendidikan yang baik dan optimal dalam implemetasinya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu perlu adanya pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan terus melakukan berbagai pembenahan sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dengan cara perubahan metode dan media pembelajaran. Tujuan pendidikan yang sudah diatur dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa dua unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Media pembelajaran yang lebih menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga akan meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaruan. Tetapi saat ini usaha guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendukung proses pembelajaran masih sangat kurang. Guru masih banyak menggunakan metode yang hanya itu-itu saja belum ada inovasi dan kreativitas dari guru sendiri. Masih banyak guru yang belum menggunakan media yang menarik sehingga proses belajar terasa membosankan.

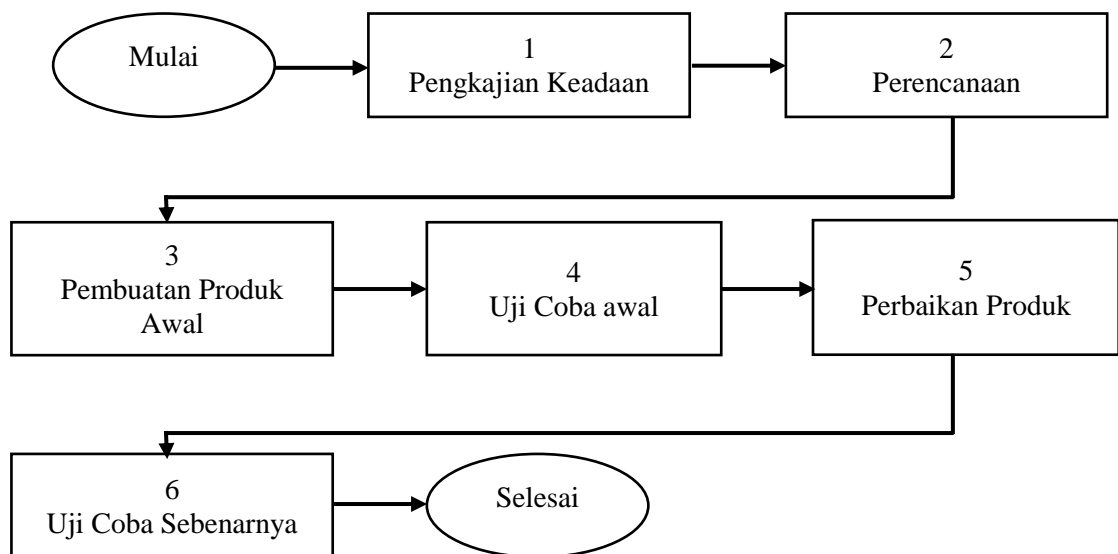
Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang saat ini semakin pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif *power point*. Media pembelajaran *power point* berisi materi pembelajaran yang dilengkapi berbagai konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran, konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara, video bahkan animasi interaktif (Kasmawati, 2016).

Media *power point* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam proses pembelajaran umumnya guru yang sudah menggunakan media *power point* dengan tampilan yang sangat biasa dan sederhana, maka dalam penelitian ini akan menggunakan *power point* dengan tampilan *motion graphics*. *Motion graphics* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan siswa agar lebih memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2014). Kegunaan dari pembuatan *motion graphics* adalah menyediakan media pembelajaran berbasis video yang menarik agar siswa tidak bosan dalam menerima materi (Juwita, 2018).

SMA Negeri 1 Gondang adalah salah satu sekolah negeri di Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen, sekolah ini menjadi subjek penelitian oleh peneliti khususnya pada kelas XI IPS karena peneliti ingin memberikan alternated media pembelajaran. Pemilihan metode yang digunakan guru masih menggunakan ceramah dan diskusi, guru masih belum memanfaatkan dengan maksimal fasilitas yang telah tersedia di sekolah. Media pembelajaran *motion graphics* diharapkan dapat memberikan dampak besar untuk pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru dan memberikan alternatif media pembelajaran yang lain saat melakukan proses pembelajaran. Supaya menarik minat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METODE

Model pengembangan penelitian ini yaitu menggunakan model *Research and Development* dengan 6 tahap penelitian yaitu pengkajian keadaan, perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba awal, perbaikan produk, dan uji coba sebenarnya (Borg, W.R dan Gall, M.D, 989 dalam Sutopo, 2008: 87).



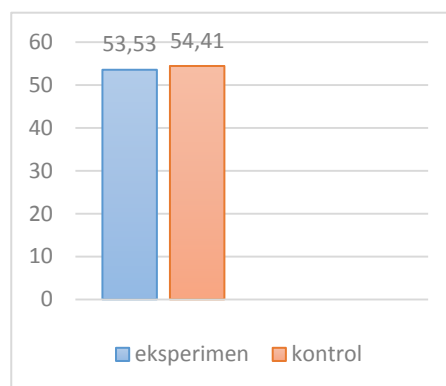
Gambar 1. Tahap penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan, uji coba model adalah tahap penting yang berguna untuk menilai kelayakan model yang sedang dikembangkan. Kelayakan ini meliputi kelayakan proses dan kelayakan hasil. Desain penelitian yang direkomendasikan untuk uji coba adalah eksperimental. Menurut Sugiyono (2009: 415) pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah model mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan model mengajar yang lama. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gondang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen, pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point*. Sedangkan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan tidak menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* atau metode ceramah. Desain uji lapangan menggunakan metode eksperimen. Teknik analisis data akan diuji dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

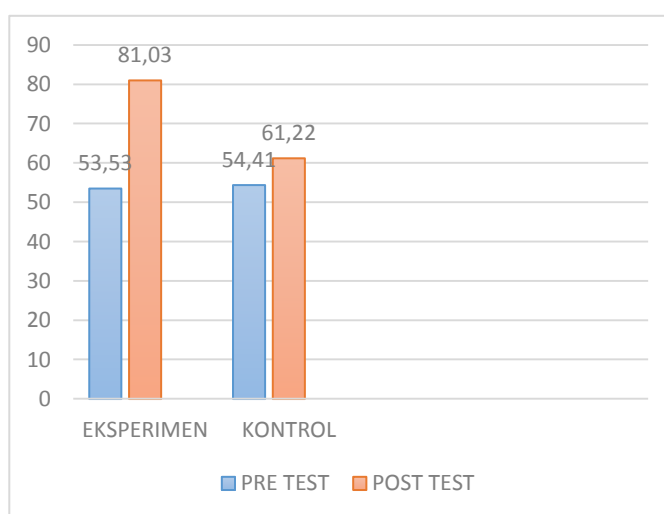
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media *motion graphics* berbasis *power point*. Media pembelajaran berisi materi ekonomi KD kerjasama ekonomi internasional. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *motion graphics* yang telah peneliti buat, ahli media menilai bahwa media praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, sesuai dengan strategi pembelajaran, dan penjelasan serta tampilan dalam media jelas dan menarik. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa penggunaan media sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa untuk meningkatkan pemahaman. Tampilan dan bahasa yang digunakan dalam media sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Ahli media dan ahli materi memberikan penilaian bahwa media layak diuji cobakan tanpa revisi. Naila Fauzia Rahmawati (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran *power point* dalam pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Setelah media dikatakan layak uji, selanjutnya dilakukan penelitian, penelitian dilakukan pada kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *motion graphics* dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan media *motion graphics*, masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan hasil belajar. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama yaitu 53,53 dan 54,41 hanya selisih 0,88. Berikut diagram rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 2. Diagram rata-rata nilai *pre-test*

Pada akhir pembelajaran dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media *motion graphics* dengan yang tidak menggunakan media. *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang selanjutnya diolah dengan statistika aplikasi *SPSS*. Data hasil belajar akan digunakan untuk tiga jenis uji meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test. Berikut rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 3. Diagram rata-rata hasil *pre-test* dan *post test*

Berdasarkan diagram diatas diperoleh dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *pre-test* untuk kelas eksperimen yaitu 53,53 dan nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 81,03 dari rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran sebesar 27,5. Sedangkan nilai *pre-test* untuk kelas kontrol yaitu 54,41 dan nilai *post-test* kelas kontrol yaitu 61,22 dari rata-rata tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran sebesar 6,81. Media *motion graphics* berbasis *power point* yang digunakan dalam penelitian ini lebih baik dari media yang diterapkan pada penelitian yang dilakukan oleh Novi Yulia Indriyani (2017), dalam penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 12,1.

Pada awal pembelajaran, hasil *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa tidak berbeda jauh, yaitu 53,53 dan 54,41 hanya selisih 0,88. Hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan, tetapi pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *motion graphics* memiliki rata-rata nilai 81,03 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 61,22 menunjukkan selisih 19,81. Hasil *post-test* selanjutnya dianalisis dengan Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test. Berikut adalah hasil uji normalitas:

Tabel 1. Hasil uji normalitas

	Unstandardized Residual
N	32
Kolmogorov-Smirnov Z	.540
Sig. (2-tailed)	.932

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *Kolmogorov-Smirnov* 0,540 dengan nilai signifikansi 0,932. Hal ini berarti H_0 tidak ditolak maka data berdistribusi normal. Jika hasil test ini menunjukkan signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan analisis grafik dan 1 sample KS maka data yang digunakan dalam analisis ini berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.713	8	18	.677

Uji homogenitas ini menggunakan kriteria apabila taraf signifikansi $> 0,05$ maka data dapat dikatakan homogeny. Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan hasil uji homogenitas diperoleh dari taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu 0,667, sehingga lebih besar dari nilai signifikansi yaitu 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data sampel hasil belajar eksperimen dan kelas kontrol dari sampel yang homogen.

Tabel 3. Hasil uji T-test

t_{tabel}	t_{hitung}	Sig.	Kesimpulan
1,998	5,057	0,000	H_0 ditolak

Uji T bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar mata pelajaran ekonomi antara kelas yang menggunakan media *motion graphics* dengan yang tidak menggunakan media apapun. Berdasarkan hasil uji T menunjukkan bahwa hasil dari $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $5,057 > 1,998$ atau taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi antara penggunaan media *motion graphics* dan tidak menggunakan media *motion graphics* pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang. Penggunaan media *motion graphics* berbasis *power point* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, dkk (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media presentasi visual *power point for android* pada kelas eksperimen efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *motion graphics* berbasis *power point* sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Wartini, dkk (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang layak dan kualitas produk yang sangat baik dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan penalaran matematis siswa. Dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *motion graphics* sebesar 81,03 dan tidak menggunakan media sebesar 61,22 memiliki selisih 19,81. Pada uji T menunjukkan bahwa hasil dari $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $5,057 > 1,998$ atau taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi antara penggunaan media *motion graphics* dan tidak menggunakan media *motion graphics* pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gondang.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa : Hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* untuk kelas eksperimen yaitu 53,53 mengalami peningkatan pada saat *post-test* yaitu 81,03. Dari hasil tersebut hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami kenaikan yang signifikan dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pre-test* 54,41 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 61,22. Dari hasil tersebut kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar dengan signifikansi $0,130 > 0,05$, hal ini berarti dengan media konvensional hasil belajar siswa tetap mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan, Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata *post-test* dari kelas eksperimen yaitu 81,03 sedangkan untuk rata-rata *post-test* dari kelas kontrol yaitu 61,22. Hasil rata-rata nilai *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *motion graphics* berbasis *power point* dan tidak menggunakan media apapun. Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran *motion graphics* berbasis *power point* tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar atau kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. Retrieved from <https://lib.unnes.ac.id/31035/>
- Juwita, R. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Tata Surya. *Teknik Multimedia Dan Jaringan*, 1–7. Retrieved from <https://zenodo.org/record/1313721#.XUw3EOgzbIV>

- Rahmani, Naila Fauzia. “*Pengembangan Media Interaktif PowerPoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I. Yogyakarta*”. Skripsi. Yogyakarta: UIN, 2014.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno I. S. (2014). *Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. *Journal Visual Communication Design*.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum. Retrieved from http://stpi-binainsanmulia.ac.id/wp-content/uploads/2013/04/Lamp_2_UU20-2003-Sisdiknas.doc
- Wartini, Sugiatno, R. I. (2015). *Media pembelajaran powerpoint untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa sekolah menengah pertama*. 1–15. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12223/11197>
- Yulianti, Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). *Pengembangan Media Presentasi Visual dengan Pendekatan Konteksual dalam Pembelajaran Matematika di SMP*. 2(2), 231–242.